Wolf Vostell, *Nie Wieder, Never, Jamais*, 1964. Foto Heinrich H. Riebesehl.

A Educação do Não-Artista, Parte I (1971)

Allan Kaprow

Allan Kaprow é conhecido como o criador do *happening*. Desde 1958, quando realizou os primeiros *environments*, que são instalações-ambientes, sua ação como artista passa a ser uma proposição de integração de espaço e materiais, em que o visitante é envolvido. É nesse processo que propõe uma relação em que o espectador assume a co-criação.
 Tendo estudado com John Cage, trabalhou com Nan June Paik e com o grupo Fluxus, e, assim como Vostell, via íntima relação entre a arte e a vida. Seus *happenings* mais conhecidos são *18 Happenings in Six Parts, Calling, Gas, Fluids* e *BTU´s*.
Nascido em 1927, em Atlantic City, New Jersey, Kaprow estudou arte na Universidade de Nova York, fez pós-graduação em filosofia e recebeu o MA em História da Arte pela Universidade de Columbia. Desenvolveu durante muitas décadas, paralelamente à ação artística ou, melhor, à ação não artística, como defende no texto aqui traduzido, uma atividade no campo universitário, sendo professor na *State University of New York at Stony Brook*, assim como no *California Institute of the Arts*. Foi ainda co-diretor do projeto *Other Way*, em Berkeley, que consitia em introduzir ateliês de artistas em escolas públicas do nível elementar ao nível médio.
Kaprow escreveu uma série de artigos que foram publicados na *Art News*: The Legacy of Jackson Pollock, em outubro de 1958; *Happening' in the New York Scene*, em maio de 1961; *Impurity,* em janeiro de 1963 e, *The Education of Un-Artist, Part I*, em fevereiro de 1971.

A sofisticação da consciência na arte hoje em dia (1969) é tão grande, que não é difícil afirmar como fatos:

que o módulo LM de pouso na lua é patentemente superior a todos os esforços da escultura contemporânea;

que a transmissão do diálogo entre o Centro de Viagens Espaciais Tripuladas de Houston e os astronautas da Apolo 11 foi melhor do que a poesia contemporânea;

que, com suas distorções de som, bipes, estáticas e quebras de comunicação, tais diálogos também ultrapassam a música eletrônica das salas de concerto;

que certos videoteipes por controle remoto focalizando a vida de famílias dos guetos e gravados (com sua permissão) por antropólogos são mais fascinantes do que os célebres filmes *underground* sobre a "vida crua";

que não poucos desses feéricos postos de gasolina de plástico e aço inoxidável de, digamos, Las Vegas, são o mais extraordinário projeto arquitetônico já realizado até hoje;

que os movimentos randômicos, como o transe dos consumidores em um supermercado, são mais ricos do que qualquer coisa feita na dança moderna;

que retalhos sob camas e os entulhos de depósitos de lixo industrial são mais envolventes do que a recente onda de exibições de refugos espalhados;

que os rastros de fumaça deixados pelos testes de foguetes - imóveis, coloridos como arco-íris, preenchendo os céus com rascunhos - são inigualáveis por artistas que exploram a mídia gasosa;

que o teatro da guerra no Vietnam no sudeste asiático ou o julgamento dos "Oito de Chicago", apesar de indefensável, é melhor teatro do que qualquer peça;

que...etc., etc., ... não-arte é mais arte do que Arte arte.

Membros do Clube (Senhas Dentro e Fora)

Não arte é qualquer coisa que, embora ainda não aceita como arte, tenha atraído a atenção de um artista com essa possibilidade em mente. Para quem está envolvido, não arte (senha um) existe apenas furtivamente, como alguma partícula subatômica ou talvez apenas como um postulado. De fato, no momento em que qualquer exemplo desse tipo é oferecido de maneira abrangente, ele automaticamente se torna um tipo de arte. Digamos que eu esteja impressionado com as esteiras mecânicas de transporte de roupas freqüentemente usadas em lavanderias a seco. Zás! Enquanto continuam a realizar seu trabalho normal de vir rolando, trazendo-me meu terno em 20 segundos exatos, elas também atuam como ambientes cinéticos, simplesmente porque eu o pensei e aqui registrei. Pelo mesmo processo todos os exemplos citados acima são recrutados pela arte. Arte é muito fácil hoje em dia.

Porque a arte é tão fácil, há um número crescente de artistas que estão interessados nesse paradoxo e desejam prolongar sua resolução, mesmo que apenas por uma semana ou duas, pois a vida da não-arte é precisamente sua identidade fluida. A "dificuldade" anterior da arte nos estágios de elaboração pode ser transposta nesse caso para uma arena de incerteza coletiva sobre o que chamar a criatura: sociologia, fraude, terapia? Um retrato Cubista em 1910, antes de ser classificado como uma aberração mental, era evidentemente por si mesmo uma *pintura*. Ampliar sucessivamente visões cada vez mais próximas de um mapa aéreo (um exemplo bem típico da arte de sítio dos anos 1960) pode mais obviamente sugerir um plano de bombardeio aéreo.

Os proponentes da não-arte, de acordo com essa descrição, são aqueles que, consistentemente ou uma vez ou outra, escolheram trabalhar fora da palidez dos estabelecimentos de arte – quer dizer, em suas cabeças ou em seu domínio natural diário. Todas as vezes, porém, eles informaram o meio

artístico estabelecido de suas atividades, para colocar em movimento as incertezas sem as quais seus atos não teriam significado. A dialética arte/não-arte é essencial — uma das doces ironias à qual voltarei várias vezes daqui em diante.

Dentro desse grupo, em que alguns dos membros não se conhecem ou, se o fazem, não gostam uns dos outros, existem criadores de conceitos, como George Brecht, BenVautier e Joseph Kosuth; guias de sons achados, tais como Max Neuhaus; trabalhadores da terra, como Dennis Oppenheim e Michael Heizer; alguns dos construtores de ambiente dos anos 50; e alguns *happeners,* como Milan Kníz?ák, Marta Minujin, Kazuo Shiraga, Wolf Vostell e eu.

Mas, cedo ou tarde, a maioria deles e seus colegas pelo mundo viram seu trabalho absorvido pelas instituições culturais contra as quais eles inicialmente mediam sua liberação. Alguns o desejaram dessa forma; foi, usando uma expressão de Paul Brach, como pagar as taxas devidas para entrar no sindicato. Outros empurraram isso para o lado, continuando o jogo de novas formas. Todos, porém, descobriram que a senha um não funciona.

Não-arte freqüentemente é confundida com antiarte (senha 2), a qual no tempo de Dada e mesmo anteriormente era não-arte agressivamente (e astutamente) introduzida no mundo das artes para desestabilizar valores convencionais e provocar respostas estéticas positivas e/ou respostas éticas. *Ubu Roi,* de Alfred Jarry, *Furniture Music,* de Erik Satie, e *Fountain,* de Marcel Duchamp são exemplos familiares. A exibição do falecido Sam Goodman em Nova York, alguns anos atrás, de variedades de pilhas de esterco esculpidas foi ainda outro exemplo. Não-arte não tem tal intenção; e intenção é parte tanto da função quanto do sentimento em qualquer situação que deliberadamente torna impreciso seu contexto operacional.

À parte da questão sobre se as artes históricas alguma vez demonstraram ser causa de alguém se tornar “melhor” ou “pior” e admitindo que toda arte presuma edificar de *alguma* forma (talvez apenas para provar que nada pode ser provado), tais programas assumidamente moralistas parecem ingênuos, hoje, à luz das bem maiores e mais eficientes mudanças de valores trazidas pelas pressões políticas, militares, econômicas, tecnológicas, educacionais e publicitárias. As artes, pelo menos até o presente, têm sido lições pobres, exceto possivelmente para artistas e seus reduzidos públicos. Apenas esses grupos de interessados alguma vez fizeram qualquer grande reivindicação para a arte. O resto do mundo não poderia importar-se menos. Antiarte, não-arte ou outras designações culturais desse tipo compartilham, afinal, a palavra *arte* ou sua presença implícita e, portanto, apontam para uma discussão familiar, na melhor das hipóteses, se é que não a reduzem literalmente a uma tempestade em copo d’água. E isso é verdade para a maior parte desta discussão.

Quando Steve Reich suspende uma determinada quantidade de microfones acima de alto-falantes correspondentes, coloca-os girando como pêndulos e amplifica o seu som de modo que o ruído de retorno (*feedback*) seja produzido - isso é arte.

Quando Andy Warhol publica uma transcrição não editada de 24 horas de conversa gravada - isso é arte.

Quando Walter De Maria enche um quarto com sujeira - isso é arte.

Sabemos que se trata de arte porque um anúncio de concerto, um título em uma capa de livro e uma galeria de arte afirmam que o são.

Se a não-arte é quase impossível, a antiarte é virtualmente inconcebível. Em meio aos que disso entendem (e praticamente qualquer estudante de graduação e/ou pós se qualificaria), todos os gestos, pensamentos e feitos podem tornar-se arte a um capricho do mundo artístico. Até mesmo assassinato, rejeitado na prática, poderia ser uma proposta artística admissível. Antiarte em 1969 é abraçada em todos os casos como pró-arte e, portanto, do ponto de vista de uma de suas funções básicas, é anulada. Você não pode ser contra a arte quando a arte convida para sua própria "destruição", como uma cena de *Punch-and-Judy*[1] destacada do repertório de posturas que a arte pode tomar. Logo, ao perder o último vestígio de pretensão de liderança moral por meio da confrontação moral, antiarte, como todas as outras filosofias de arte, é simplesmente obrigada a responder à ordinária conduta humana e também, tristemente, ao refinado estilo de vida ditado pelos cultos e ricos que a aceitam de braços abertos.

Quando Richard Artschwager discretamente pinta pequenos oblongos negros em partes de prédios pela Califórnia e tem algumas poucas fotos para mostrar e estórias para contar – isso é arte.

Quando George Brecht imprime em pequenos cartões, para mandar para amigos pelo mundo, a palavra "DIREÇÃO" – isso é arte.

Quando Ben Vautier assina seu nome (ou o de Deus) em qualquer aeroporto – isso é arte.

Esses atos são obviamente arte porque são praticados por pessoas associadas às artes.

É de esperar que, apesar da paradoxal percepção a que me referi no começo deste texto, arte Arte (senha três) seja a condição, tanto na mente quanto literalmente, sobre a qual toda novidade vem a repousar. Arte Arte leva a arte a sério. Ela presume, não importa o quão disfarçadamente, uma certa raridade espiritual, um ofício superior. Ela tem fé. Ela é reconhecível por seus iniciados.

[1] *Punch and Judy* é uma expressão em inglês que se refere a um tradicional show de fantoches no qual o pequeno corcunda de nariz adunco, *Punch*, luta comicamente com sua esposa, *Judy*. (N. T.)

Ela é inovadora, é claro, mas grandemente em termos de uma tradição de movimentos e referências profissionais: arte cria arte. Acima de tudo, arte Arte mantém para seu uso exclusivo certos cenários e formatos sagrados transmitidos por sua tradição: exposições; livros; gravações; concertos; arenas; templos; monumentos cívicos; palcos; telas de cinema e colunas de "cultura" da mídia de massa. Esses meios concedem crédito, da mesma forma que universidades concedem graduações.

Desde que a Arte se atenha a esses contextos, ela pode, e freqüentemente o faz, se fantasiar com ecos nostálgicos de antiarte, referência que a crítica observou corretamente nos primeiros espetáculos de Robert Rauschenberg. Isso é evidente por si em pinturas e escritos Pop posteriores, os quais fizeram uso deliberado de clichês comuns em seu conteúdo e método. Arte Arte também pode assumir as feições, apesar de não o meio, da não-arte, como em grande parte da música de John Cage. De fato, arte Arte sob a forma de não-arte rapidamente tornou-se um estilo elevado durante a temporada de 1968-69 nos espetáculos da Galeria Castelli de dispersões informais de feltro, metal, corda e outras matérias brutas. Logo depois, essa quase não-arte alcançou sua apoteose virtual na apresentação de material similar no Museu Whitey, chamada Anti-ilusão: Procedimentos/Materiais. Uma dica sobre antiarte saudava o observador no título, seguida pelas garantias das análises dos eruditos; mas longe de fomentar controvérsia, o templo de musas certificava que tudo era cultural. Não havia ilusão sobre isso.

Se o compromisso com a estrutura política e ideológica da arte contemporânea está implícito nesses exemplos aparentemente obscenos, e nos citados no começo desta narrativa, ele é explícito na maioria das produções diretas de arte Arte: os filmes de Godard; os concertos de Stockhausen; as danças de Cunningham; os prédios de Louis Kahn; a escultura de Judd; as pinturas de Frank Stella; os romances de William Burroughs; as peças de Grotowski; as *performances* de mídia-mista de E.A.T. – para mencionar alguns bem conhecidos artistas contemporâneos e eventos de realização significativa. Não é que alguns deles sejam "abstratos", e isso seja sua Arte ou que outros tenham estilos e assuntos apropriados. É que eles raramente, quando muito, atuam como renegados com relação à profissão da arte em si. Suas realizações, muitas das quais no passado recente, são devidas talvez a uma postura consciente e pungente assumida contra a erosão de seus respectivos campos mediante seu afloramento como não-artistas. Talvez se tratasse de mera inocência ou da estreiteza de foco de seu profissionalismo. De qualquer modo, eles seguiram a regra silenciosa de que, como senha de *acesso*, Arte é a melhor palavra de todas.

É questionável, porém, o fato de se vale à pena estar *dentro*. Como um objetivo humano e como uma idéia, a Arte está morrendo – e não só porque opera dentro de convenções que cessaram de ser férteis. Ela está morrendo porque preservou suas convenções e, em relação a elas criou um desânimo crescente, oriundo da indiferença ao que eu suspeito ter-se tornado o mais importante, apesar de muitas vezes inconscientemente, tema das belas artes: a fuga ritual da Cultura. Não-arte à medida que se transforma em Arte arte é pelo menos interessante no processo. Mas arte Arte que começa como tal corta o ritual e causa, desde o começo, uma sensação de ser meramente cosmética, um

luxo supérfluo, apesar de tais qualidades de fato não preocuparem nem um pouco seus criadores.

O maior desafio da arte Arte, em outras palavras, emergiu de sua própria herança, de uma hiperconsciência de si mesma e seus arredores cotidianos. Arte arte tem servido como uma instrutiva transição para sua própria eliminação pela vida. Uma percepção tão aguda assim em meio aos artistas permite que todo o mundo e sua humanidade sejam experimentados como um trabalho de arte. Com a realidade comum tão brilhantemente iluminada, aqueles que escolhem se engajar em uma tentativa de exibição aberta de criatividade convidam (desse ponto de vista) a que sejam feitas comparações desesperantes entre o que eles fazem e contrapartes supervívidas no meio ambiente.

Isenção dessa grande referência é impossível. Artistas de Arte, apesar das declarações de que seu trabalho não deve ser comparado à vida, serão invariavelmente comparados com não-artistas. E, uma vez que a não-arte deriva sua frágil inspiração de tudo exceto da arte, da "vida", a comparação entre Arte arte e vida será feita de qualquer modo. Poder-se-ia então demonstrar que, voluntariamente ou não, tem havido um ativo intercâmbio entre Arte arte e não-arte e, em alguns casos, entre Arte arte e o grande mundo (toda arte tem utilizado a experiência "real" de mais modos do que o da tradução). Realocada por nossas mentes em um cenário global em vez de num museu ou biblioteca ou no palco, Arte, não importa como chegou lá, se sai realmente muito mal.

Por exemplo, La Monte Young, cujos espetáculos de sons graves complexos me interessam como Arte arte, conta que em sua infância no Noroeste, ele costumava colocar sua orelha contra as torres elétricas de alta tensão que cruzavam os campos; ele gostava de sentir a vibração dos fios ao longo de seu corpo. Eu também fiz isso quando menino e o prefiro aos concertos de música de Young. Era mais impressionante visualmente e menos lugar-comum na vastidão de seu ambiente do que é em um auditório ou sala de concertos.

Dennis Oppenheim descreve outro exemplo de não-arte: no Canadá ele cruzou correndo um terreno enlameado, fez moldes de gesso de suas pegadas (como fazem os policiais que investigam as cenas de crimes) e então exibiu pilhas dos moldes em uma galeria. A atividade foi excelente; a parte da exposição foi banal. Os moldes poderiam ter sido deixados na delegacia de polícia local sem identificação. Ou jogados fora.

Aqueles que desejam ser chamados artistas, para que tenham todos ou alguns de seus atos e idéias considerados arte, têm apenas que jogar um pensamento artístico ao redor deles, anunciar o fato e persuadir outros a acreditarem neles. Isso é publicidade. Como Marshal McLuhan escreveu uma vez: "Arte é aquilo com que você consegue se safar".

Arte. Aí está o porém. Neste estágio de consciência, a sociologia de cultura emerge como os membros de uma pantomima. Sua única platéia é uma escalação de profissões criativas e perfomáticas observando a si mesmas, como em um espelho, realizar uma luta entre autodesignados comandos, curingas, crianças de rua e agentes triplos que parecem estar tentando destruir a igreja do sacerdote.

Mas todos sabem como tudo termina: na igreja, é claro, com todo o clube curvando suas cabeças e murmurando preces. Eles rezam por si mesmos e por sua religião.

Os artistas não podem adorar lucrativamente o que está moribundo; tampouco podem lutar contra tal excesso de solidez quando apenas momentos depois eles endeusam suas destruições e atos como objetos de culto na mesma instituição que eles visavam destruir. Essa é uma farsa evidente. Um caso claro de golpe para tomar a gerência da empresa.

Mas, se os artistas são lembrados de que ninguém além deles dá a mínima para isso ou sobre a questão da unânime concordância ou não com o julgamento aqui, então a entropia de toda a cena começa a parecer bem engraçada.

Ver a situação como uma comédia rasa é uma das saídas do rolo. Eu proporia que o primeiro passo prático em direção à risada fosse nos transformar em *não-arte*, evitar todos os papéis estéticos, desistir de todas as referências para ser artistas de qualquer tipo. Tornando-nos não-artistas (senha quatro) talvez possamos existir apenas tão fugazmente quanto os não-artistas, pois quando a profissão artística é descartada, a categoria arte torna-se sem sentido ou, pelo menos, antiquada. Um não-artista é alguém que está engajado em mudar trabalhos, em modernizar.

O novo trabalho não o habilita a se tornar um *naïf* por fazer um rápido recuo até a infância e o ontem. Pelo contrário, ele requer ainda mais sofisticação do que o não-artista já possui. Em vez do tom sério que tem normalmente acompanhado a busca pela inocência e verdade, a não-arte provavelmente emergirá como humor. É aí que o velho santo no deserto e o louco por novidades que viaja a jato de aeroporto em aeroporto se separam. O trabalho implica diversão, nunca gravidade ou tragédia.

É claro que, partindo das artes, significa que a *idéia* de arte não pode ser facilmente abandonada (mesmo que a pessoa sabiamente nunca murmure a palavra). Mas é possível astutamente desviar toda a operação não-artística para longe de onde as artes costumeiramente se congregam, tornando-se, por exemplo, um contador, um ecologista, um dublê, um político, um vagabundo de praia. Nesses diferentes ambientes, os vários tipos de artes discutidos operariam indiretamente como um código guardado que, em vez de programar um curso específico de comportamento, facilitaria uma atitude de brincadeira deliberada em relação a todas as atividades profissionalizantes bem além da arte. Embaralhando os sinais, talvez. Alguma coisa como aqueles veneráveis aficcionados por *baseball* que num espetáculo de *vaudeville* começaram a falar: "Quem vai em primeiro?" "Não, Que está na primeira; Quem está na segunda..."[2]

Quando, recentemente, alguém anônimo chama nossa atenção para a ligeira transformação

---

[2] O autor faz um trocadilho com a frase *"Who's on first?"* que tanto pode ser traduzida como "Quem vai primeiro?" Quanto como "Quem está na primeira" (no caso, primeira base de um jogo de *baseball*. Depois ele faz um trocadilho com nomes na resposta: "No, Watt's (que soa similar ao pronome *What* - Que) *on first; Hugh's* (que soa similar a *Who* - Quem) *on second*...". (N. T.)

que ele ou ela fez em uma escadaria de um andar e outra pessoa nos leva a examinar uma parte não alterada da Park Avenue em Nova York, ambas as coisas também foram arte. Quem quer que fossem aquelas pessoas, elas levaram a mensagem para nós (artistas). Nós fizemos o resto em nossas cabeças.

Apostas Seguras para Seu Dinheiro

Pode-se dizer, com boa margem de segurança, que as várias formas de mídias combinadas ou artes montadas crescerão tanto no sentido do intelectual quanto nas aplicações de massa, tais como *shows* de luzes, demonstrações da era espacial em feiras mundiais, suportes educacionais, vitrinas de vendas, brinquedos e campanhas políticas. E esses podem ser os meios pelos quais todas as artes cessarão aos poucos.

Apesar de a opinião pública aceitar as mídias combinadas como adições ao panteão ou como novos moradores situados ao redor das fronteiras do universo em expansão de cada mídia tradicional, elas mais provavelmente são rituais de fuga das tradições. Dado o padrão histórico da arte moderna em direção à especialização ou "pureza" – pintura pura, poesia pura, música pura, dança pura – quaisquer misturas tiveram que ser consideradas contaminações. E, nesse contexto, contaminação deliberada pode agora ser interpretada como um rito de passagem. (É digno de nota nesse contexto que, mesmo neste momento tardio, ainda não existam publicações dedicadas à mídia combinada).

Dos artistas envolvidos em mídias combinadas durante a última década, poucos se interessaram em aproveitar-se das fronteiras imprecisas das artes, dando o próximo passo para tornar a arte um todo impreciso, transformando-a em um conjunto de não-artes. Dick Higgins, em seu livro, *foew&ombwhnw*, dá exemplos instrutivos de vanguardistas tomando posições entre teatro e pintura, poesia e escultura, música e filosofia e entre várias "intermídia" (termo dele) e teoria de jogos, esportes e política.

Abbie Hoffman aplicou o intermídia dos *happenings* (via *Provos*[3]) a um objetivo filosófico e político há dois ou três verões. Com um grupo de amigos, ele foi até o balcão de observação da Bolsa de Valores de Nova York. A um sinal, ele e seus amigos jogaram punhados de notas de dólares no andar de baixo, onde as operações de compra e venda estavam em seu auge. De acordo com seu relato, os operadores de bolsa vibraram, mergulhando para pegar as notas; o pregão parou; o mercado provavelmente foi afetado; e a imprensa noticiou a chegada dos policiais. Mais tarde naquela noite, o evento apareceu em cadeia nacional no noticiário da televisão: um sermão na mídia "para mandar tudo para o inferno"– como Hoffman diria.

Não faz diferença se o que Hoffman fez é chamado de ativismo, criticismo, fazer os outros de palhaços, autopromoção ou arte. O termo *intermídia* implica fluidez e simultaneidade de papéis. Quando a arte é apenas uma das várias funções possíveis que uma situação pode ter, ela perde seu *status* privilegiado e se torna, de certa forma, um atributo menor. A resposta *intermidial* pode ser aplicada a tudo – digamos, um vidro velho. O vidro pode servir para o professor de geometria

[3] Provos: membros da facção extremista do Exército Republicano Irlandês (IRA). (N. T.)

explicar elipses; para o historiador, pode ser um indício da tecnologia de uma era anterior; para um pintor, pode se integrar a uma natureza morta, e o *gourmet* pode usá-lo para beber seu Château Latour 1953. Nós não estamos acostumados a pensar assim, tudo de uma vez ou não hierarquicamente, mas o *intermidialista* o faz naturalmente. Contexto em vez de categoria. Fluidez em vez de trabalho de arte.

Seguindo esse raciocínio, as convenções de pintura, música, arquitetura, dança, poesia, teatro, e assim por diante poderão sobreviver marginalmente como pesquisas acadêmicas, como o estudo do latim. Além desses usos analíticos e de curadoria, cada signo aponta para sua obsolescência. Pelo mesmo ponto de vista, galerias e museus, livrarias e bibliotecas, salas de concerto, palcos, arenas e locais de oração serão limitados a conservações e antigüidades, isto é, o que foi feito em nome da arte até quase 1960.

Agências para disseminação da informação via mídia de massa e para a instigação de atividades sociais se tornarão os novos canais de percepção e comunicação, não substituindo a clássica "experiência da arte" (porém, muitas coisas que podem ter sido), mas oferecendo aos antigos artistas meios compulsivos de participar de processos estruturados que podem revelar novos valores, incluindo o valor da diversão.

A esse respeito, as buscas tecnológicas dos não-artistas de hoje se multiplicarão à medida que indústrias, governo e educação lhes proporcionem recursos. Tecnologia de "sistemas" envolvendo a interface de experiências coletivas e individuais, em vez de tecnologia de "produto", dominarão a tendência. *Software,* em uma palavra. Mas será uma perspectiva de sistemas que favorece uma abertura em relação ao resultado, em contraste com os usos literais e voltados para objetivos atualmente empregados pela maioria dos especialistas de sistemas. Como no passatempo de infância chamado "Telefone" (no qual amigos em um círculo sussurram em cadeia poucas palavras no ouvido do mais próximo só para ouvi-las deliciosamente diferentes quando o último as fala em voz alta), o *loop* de retorno é o modelo. Brincadeira e o uso brincalhão da tecnologia sugerem um interesse positivo nos atos de contínua descoberta. A atitude brincalhona pode tornar-se no futuro próximo um benefício social e psicológico.

Uma rede global transmitindo e recebendo simultaneamente "jogos de tevê". Aberta ao público 24 horas por dia, como qualquer lavanderia. Um centro de jogos em cada grande cidade do mundo. Cada um deles equipado com 100 ou mais monitores de diferentes tamanhos, de algumas polegadas até a dimensão de paredes, em superfícies planas e irregulares. Uma dúzia de câmeras que se movem automaticamente (como aquelas escondidas em bancos e aeroportos, mas agora mostradas proeminentemente) enquadrarão e se fixarão em qualquer um ou qualquer coisa que passe ou esteja à vista. Incluindo câmeras e monitores mesmo se ninguém estiver presente. As pessoas serão livres para fazer o que quer que queiram e se verão nos monitores de modos diferentes. Uma multidão de pessoas poderá multiplicar suas

imagens em um tropel.

Mas as câmeras enviarão as mesmas imagens para todos os outros centros, ao mesmo tempo ou após um atraso programado. Logo, o que acontece em um centro pode estar acontecendo em mil, gerado mil vezes. Mas, o programa interno para a distribuição de sinais, visíveis e audíveis, randômicos e fixos, também pode ser alterado manualmente em qualquer centro. Uma mulher pode querer fazer amor eletrônico com um homem em particular que ela viu num monitor. Controles permitiriam que ela localizasse (congelasse) a comunicação dentro de poucos tubos de tevê. Outros visitantes do mesmo centro poderiam sentir-se à vontade para desfrutar e até aumentar o louco e surpreendente embaralhamento girando seus diais para isso. O mundo poderia simultaneamente criar suas próprias relações sociais. Todo mundo dentro e fora de contato ao mesmo tempo!

P.S.: Isso obviamente não é arte, uma vez que, no tempo em que fosse realizado, ninguém se lembraria de que eu o descrevi aqui; ainda bem.

E sobre a crítica de arte? O que acontece com aqueles intérpretes agudos que são ainda mais raros do que os bons artistas? A resposta é que, à luz do precedente, os críticos serão tão irrelevantes quanto os artistas. A perda da vocação de uma pessoa, porém, poderá ser apenas parcial, uma vez que há muito a ser feito na capacidade de identificação e nas práticas intelectuais correlatas nas universidades e arquivos. E quase todos os críticos detêm de fato posições de ensino. Seu trabalho pode simplesmente desviar-se em direção à investigação histórica, distanciando-se da cena em curso.

Alguns críticos, porém, podem estar dispostos a se tornar eles mesmos não-artistas, junto com seus colegas artistas (os quais também freqüentemente são professores e se desdobram em escritores). Nesse caso, todos os seus pressupostos estéticos terão que ser sistematicamente descobertos e abandonados, junto com sua historicamente carregada terminologia artística. Praticantes e comentadores – as duas ocupações provavelmente se misturarão, uma pessoa realizando as duas alternadamente – precisarão de uma linguagem atualizada para se referir ao que está acontecendo. E a melhor fonte para isso, como é usual, é a fala das ruas, as notícias de última hora e o jargão técnico.

Por exemplo, Al Brunelle, alguns anos atrás, escreveu sobre as superfícies alucinógenas de certas pinturas contemporâneas chamando-as de “aberrações de pele”.

Apesar de o cenário de droga da cultura *pop* ter mudado desde então, e de novas palavras serem necessárias, e de aliás este texto não estar preocupado com pinturas, a frase de Brunelle é muito mais informativa do que palavras mais antigas como *tâche* ou *track*, que também se referem à pintura de uma superfície. A expressão aberração de pele foi trazida para a pintura, criando um erotismo intensamente vibrante que foi em particular revelador para a época. O fato de que a ex-

periência esteja se desvanecendo no passado simplesmente sugere que bons comentários podem ser tão descartáveis quanto artefatos em nossa cultura. Palavras imortais são apropriadas apenas para sonhos imortais.

Jack Burnham, em *Beyond Modern Sculpture* (Nova York: Braziller, 1968), está consciente dessa necessidade de termos acurados e tenta substituir as metáforas vitalista, formalista e mecanicista por classificações da ciência e tecnologia, como *cibernética*, "sistemas de resposta", *campo, autômato* e assim por diante. E esses termos, contudo, estão comprometidos, porque as referências ainda são a escultura e a arte. Para agir de forma completa, tais categorias piedosas teriam de ser totalmente rejeitadas.

A longo prazo, críticas e comentários como os conhecemos poderão ser desnecessários. Durante a recente "era de análise", quando a atividade humana era vista como uma cortina de fumaça simbólica que tinha de ser dissipada, explicações e interpretações eram adequadas. Hoje em dia, porém, as próprias artes modernas se tornaram comentários e podem prever a era pós-artística. Elas comentam seus respectivos passados, nos quais, por exemplo, a mídia da televisão comenta filmes; um som ao vivo tocado ao lado de sua versão em fita comenta o "real"; um artista comenta os últimos filmes do outro; alguns artistas tecem comentários sobre seus estados de saúde ou o do mundo; outros, sobre não comentar (enquanto críticos comentam todos os comentários como estou comentando aqui). Isso pode ser suficiente.

O mais importante prognóstico de curto prazo que pode ser feito foi deixado implícito aqui várias vezes; que o atual, provavelmente global, meio ambiente nos engajará em um modo crescente de participação. O meio ambiente não será os Ambientes com os quais já estamos familiarizados: a casa divertida, *shows* de sustos, vitrinas, lojas de rua e corridas de obstáculos. Esses têm sido patrocinados por galerias de arte e discotecas. Em vez disso, nós agiremos em resposta ao meio-ambiente natural e urbano, como o céu, o solo do oceano, hotéis de inverno, motéis, os movimentos dos carros, serviços públicos e meios de comunicação...

Prévia de uma Visão-do-Relevo-dos-EUA-Através-de-um-Jato-Supersônico-em-2001. Cada assento no jato está equipado com monitores mostrando a terra abaixo à medida que o avião passa velozmente sobre ela. As escolhas de imagens são infravermelho, cores normais, preto e branco; unicamente ou em combinação em várias partes da tela. Adicionalmente, há lentes de aproximação e controles de congelamento de cena.

Cenas de outras viagens estão disponíveis para cortes de *flashback* e contrastes. Comentários passados sobre o presente. Listas de seleção: vulcões havaianos; o Pentágono; uma turba em Harvard vista quando se aproximava de Boston; tomando banho de sol em um arranha-céu.

Aparelhos de áudio oferecem nove canais de críticas pré-gravadas sobre a cena americana:

dois canais de críticas leves; um de crítica popular; seis canais de críticas pesadas. Também há um canal para gravar sua própria crítica em um vídeo que pode ser levado para casa, a documentacão de toda a viagem.

P.S.: Isso também não é arte porque estará disponível para pessoas demais.

Artistas do mundo, larguem o meio! Vocês não tem nada a perder além de suas profissões!

Tradução por Carlos Klimick